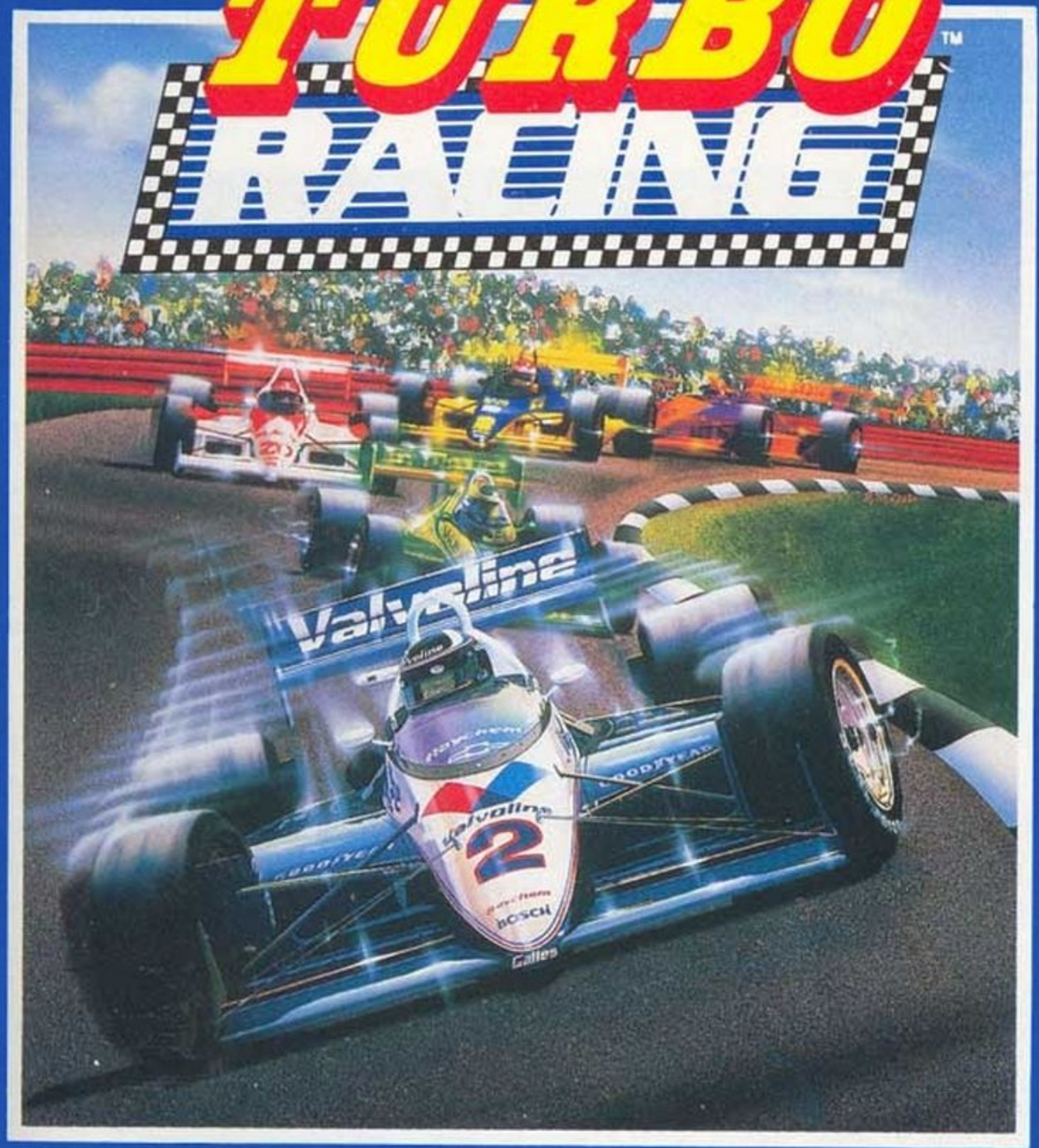
NES-44-FRG

TURBO™ RACING



MANUAL DE INSTRUCCIONES

DATA EAST®

Por favor, lee atentamente este manual de instrucciones para asegurar un manejo apropiado de tu nuevo juego, y después guárdaio para futuras consultas.

PRECAUCIONES

1) Apaga siempre la consola antes de meter o sacar un cartucho.
2) Este es un cartucho de alta precisión. No lo guardes en lugares muy calientes o muy frios. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
3) No toques las conexiones ni dejes que se humedezcan, ya que podria dañarse el juego.
4) No lo limpies con bencina, alcohol, aguarrás u otros disolventes similares.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

TURBO RACING™

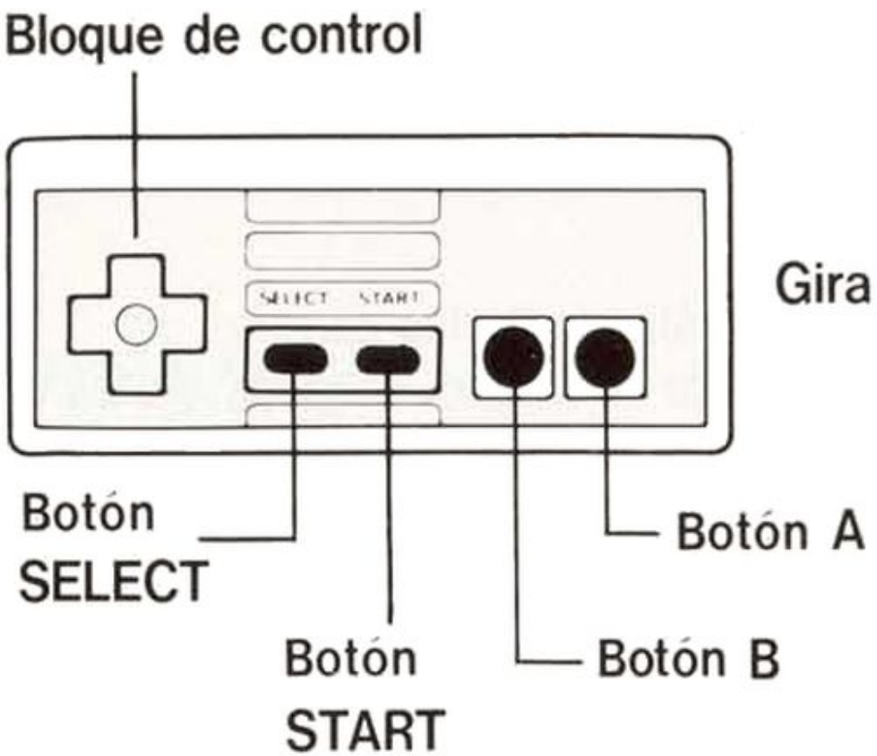
Pura velocidad turbo combinada con la tecnologia más avanzada. Con "*Turbo Racing*" te encontrarás compitiendo en los circuitos más competitivos del mundo. Es una dura batalla a través de dieciséis circuitos diferentes situados en dieciséis paises diferentes.

"*Turbo Racing*" te ofrece toda la diversión y el realismo de las carreras de antomóviles. Y lo mejor de todo es lo que te ofrece el mismo cochero. Antes de cada carrera, el mismo cochero te ofrece los consejos de un experto sobre cómo moverte en ese circuito. Diseña tu propio coche, o prepárate para conducir el increlble coche rojo, azul y blanco de cochero

¡Adelante!—compite contra los mejores corredores del mundo. Son muchos los que lo intentan, pero muy pocos los que triunfan. Con la ayuda de cochero., lo tienes todo a tu favor.

NOMBRES DE LAS PARTES DEL CONTROL

Puedes controlar tu
coche del siguiente modo:



INSTRUCCIONES DE OPERACION

Puedes controlar tu coche de la siguiente manera:

BOTON A: Acelerador

BOTON B: Freno

BOTON START: Para comenzar a jugar o hacer una pausa

Los brazos IZQUIERDO y DERECHO del bloque de control hacen que el coche gire a izquierda o derecha. Los brazos SUPERIOR e INFERIOR cambian las marchas. Pulsa el brazo SUPERIOR para aumentar la marcha y el brazo INFERIOR para disminuirla. Dispones de tres marchas más el TURBO.

Para activar el ***TURBO***, mantén pulsado el brazo superior mientras pulsas el botón A. Sólo permanecerás en turbo mientras mantengas pulsado el brazo superior. Cuando lo sueltes te colocarás automáticamente en tercera marcha.

OPCIONES DEL JUEGO

Pulsa el botón START para comenzar a jugar. Esto te colocará en la primera pantalla de opciones. Podrás elegir entre:

Opción de entrenamiento tipo A
Opción de entrenamiento tipo B
Gran Premio mundial

En la opción de entrenamiento tipo A, competirás contra otros vehiculos en un entrenamiento.

En la opción de entrenamiento tipo B, efectúas unas vueltas de entrenamiento al circuito sin ningún competidor.

En el Gran Premio mundial, compites contra los mejores conductores del-mundo en 16 circuitos de todo el mundo.

Utiliza los brazos superior e inferior del bloque de control para elegir la modalidad que prefieras, y pulsa los botones A o START para pasar a la siguiente pantalla.

PARA LAS OPCIONES DE ENTRENAMIENTO

Utiliza el bloque de control para elegir el número de corredores (puedes ver los tiempos de un máximo de 4 corredores), el número de vueltas que quieras efectuar (entre una y ocho), y el circuito en el que quieras competir.

Compites en 16 circuitos de todo el mundo. Cada pais cuenta con un circuito diferente, y está copiado del circuito más famoso de ese pais. Cuando te encuentres en una opción de entrenamiento, podrás optar por el circuito que prefieras. Cuando te encuentres en el Gran Premio mundial, tendrás que correr en los 16 circuitos por orden. Los circuitos son:

Brasil
Australia
Méjico
Itaria
Francia
E.E.U.U.
España
Alemania
Mónaco
Austria
Inglaterra
Hungria
Canadá
Bélgica
Grecia
Japón

Cómo elegir circuito: Utiliza los brazos superior e inferior del bloque de control para seleccionar la optión CIRCUIT en la pantalla. Entonces utiliza los brazos izquierdo y derecho para seleccionar el pais en el que quieras correr. Pulsa ahora los botones A o START para pasar a la siguiente pantalla.

COMO EQUIPAR TU COCHE

La siguiente pantalla te muestra una visión del circuito que has escogido. Puedes equipar tu coche de un modo diferente para cada circuito, y asi aumentar las posibilidades de que tus adversarios muerdan el polvo. ¿Es un circuito con muchas curvas? ¿Tiene muchas rectas donde puedas acelerar? La respuesta a estas preguntas te hará equipar tu coche de un modo u otro. Puedes asignar una serie de puntos a las seis categorias que te indicamos abajo. Cuantos más puntos asignes a una categoria, mejor se comportará tu coche en esa circunstancia. Tienes que distribuir puntos en las siguientes categorias:

SPD(Velocidad): La velocidad máxima que puedes alcanzar.
ACC(Aceleración): El tiempo que tarda tu coche en alcanzar velocidad máxima.
DUR(Resistencia): La resistencia que tiene tu coche si resulta golpeado por otros coches o si se sale del circuito.
SUS(Suspensión): La posibilidad de dar bien las curvas. No importa lo rápido que seas, si no puedes dar bien las curvas perderás tiempo y probabiemente te saidrás del circuito.
PIT(Efectividad de tu equipo): Tu equipo tiene que ser rápido cuando tenga que reponer combustible o reparar el coche.De otro modo perderás unos segundos preciosos.
TRB(Turbo): Si tu Turbo funciona bien, podrás aumentar tu velocided máxima 40 mph más.

Utiliza los brazos superior e inferior del bloque de control para escoger una categoria, y los brazos izquierdo y derecho para sumar o restar puntos.

Pulsa los botones A o START para pasar a la siguiente pantalla.

MUSICA

Utiliza el bloque de control para escoger música (BGM). Puedes elegir entre cuatro tipos de música, o NON si no quieres música, sólo los ruidos de la carrera.

Pulsa el botón START para que comience la carrera.

PARA EL GRAN PREMIO MUNDIAL

Además de las pantallas antes indicadas, cuando compitas en el Gran Premio mundial también te encontrarás con las siguientes pantallas:

Selecciona el nombre del corredor. Puedes convertirte en cochero Jr. y escoger un coche listo para lanzarse a por todas, como el de cochero o puedes ser cualquier otro corredor seleccionando la opción NEW NAME en la pantalla. Si quieres ser tú mismo, introduce tu nombre. Eso te otorgará 20 puntos a repartir entre las 6 categorias antes descritas. Utiliza los brazos superior e inferior del bloque de control para elegir cada letra, y el brazo derecho para pasar a la siguiente letra. Entonces escoge la opción START GAME y pulsa el botón START para pasar a la siguiente pantalla.

ELIGE LOS COLORES DE TU COCHE

Haz de tu coche el más llamativo. Utiliza los brazos superior e inferior para avanzar por entre los colores de que dispones para la carroceria tu coche. Cuando hayas escogido uno, pulsa el brazo derecho y avanza por entre los colores de que dispones para la tapiceria. Cuando hayas hecho tu elección,pulsa el botón, A, y desqués el botón START para pasar.

Ahora selecciona entre:

ADVICE/SETTINGS
PRACTICE
QUALIFY

A. ADVICE/SETTINGS

1. ADVICE. Cuando selecciones esta opción, obtendrás los consejos de cochero sobre el circuito en el que te encuentres.Cada circuito es diferente, y cochero te ofrece los consejos de un profesional sobre lo que deberlas hacer. Te indicará lo que tienes que hacer para competir con la élite en el Gran Premio.

2. SETTINGS. Aqui es donde equipas tu coche para cada carrera del Gran Premio. Ajustas tu coche en cuanto a velocidad, aceleración, resistencia, suspensión, efectividad de tu equipo y turbo. Si has optado por ser cochero tu coche será el mejor. Esto quiere decir que tu coche tendrá la máxima puntuación, 10, en cada categoria, lo que hace un total de 60. Si corres bajo cualquier otro nombre, comenzarás con un total de 20 puntos a repartir por las 6 categorias. Diferentes combinaciones te ofrecen diferentes tipos de vehiculos. Piénsalo bien, de modo que puedas sacar el mayor partido a cada una de las categorias. Cochero ir pasando por los distintos circuitos, obtendrás puntos si terminas entre los 6 primeros. Estos puntos no sólo se sumarán a tu puntuación en el Gran Premio, sino que también se añadirán a los 20 puntos d que dispones, de modo que puedes equipar tu coche incluso mejor para la siguiente carrera.

Pulsa el botón A para volver a la pantalla de opciones. Ahora tienes que elegir entre PRACTICE y QUALIFYING.

B. PRACTICE

Elige PRACTICE para correr todas las vueltas de reconocimiento que quieras (con un máximo de 99 vueltas). Para indicar el número de vueltas que quieras correr, utiliza los brazos superior e inferior del bloque de control hasta llegar al número deseado, y pulsa el botón A.

Pulsa START para comenzar las vueltas de reconocimiento.

Cuando quieras terminarlas, para el coche y pulsa el botón SELECT.

C. QUALIFY

Si no necesitas efectuar vueltas de reconocimiento y estás listo para empezar a competir, escoge la opción QUALIFY. Esta opción consiste en una sola vuelta de clasificación sin ningún otro vehiculo en la pista. El tiempo que tardes en efectuar. esta vuelta determinará tu posición en la parrilla de salida. Si haces el mejor tiempo, comenzarás en la pole position. Si haces el tiempo n. 12, comenzarás la carrera en el puesto 12. ¡Obviamente, cuanto mejor sea la vuelta de clasificación más ventaja tendrás en la carrera!

Tras establecer tu posición, puedes volver a ajustar las categorias antes indicadas, o puedes optar por comenzar la carrera.

Si eliges comenzar la carrera, aparecerán las mejores clasificaciones. Utiliza el botón A para ver la lista de coches y sus mejores tiempos de clasificación.

Pulsa el botón Start para comenzar la carrera. Cada carrera consta de 6 a 11 vueltas, dependiendo del circuito.

¡EN CARRERA!

Cuando te encuentres en carrera, aparecerá un panel que te indicará la velocidad, l la marcha en la que vas (incluyendo turbo), la energia turbo que te queda, y el tiempo conseguido en cada vuelta. La ventana que aparece en la parte inferior del panel te indica la posición en la que te encuentras y el número de vueltas que te faltan para terminal la carrera. Esta ventana te indica también cuándo debes repostar, o si tu coche precisa de alguna reparación.

Cuando te vayas a quedar sin combustible, aparecerá en pantalla el mensaje REFUEL parpadeando. Una vez que tu reserva de combustible baje, no podrás meter el turbo. En ese momento, lo mejor con lo que cuentas es la tercera marcha. Si continúas la carrera sin repostar, tarde o temprano tendrás que retirarte de la misma.

PARADA EN BOXES

El equipo. Los muchachos de boxes. Son los héroes desconocidos de las carreras. Mantienen a punto tu cnche, de modo que lo único que tienes que hacer es conducir. No tendrias ni una oportunidad sin ellos.

En las últimas carreras, la lucha será a muerte. Tendrás que repostar muy a menudo, y las posibilidades de que necesites reparaciones en tu coche son muy altas. Pero no esperes a quedarte sin combustible o a reventar un neumático para entrar en boxes. Puede que cuando lo hagas ya sea demasiado tarde.

COMO ENTRAR EN BOXES

Cochero final de cada vuelta, llegarás a boxes. Antes de entrar, verás una serie de marcas "P" a los lados de la pista. Tras la última marca "P", tendrás que sacar el coche de la pista hacia la derecha y meterlo en boxes.

Una vez que lo hayas hecho, utiliza los brazos superior e inferior del bloque de control para ver lo que necesitas. Puedes elegir entre REFUEL, REPAIR o ambas. Para repostar, pulsa el botón A una vez. Para efectuar una reparación, púlsalo dos veces.Si necesitas tanto repostar como efectuar reparaciones, púlsalo 3 veces. Recuerda, cuanto más hagas en tu coche, más tiempo tardará tu equipo, y este tiempo se sumará al que hagas en carrera.

También puedes elegir la opción CURRENT POSITION en boxes. Te indicará cual es tu clasificación en ese momento.

Tras indicar lo que necesitas en boxes, pulsa el brazo superior del bloque de control para colocarte en la opción PIT OUT y pulsa el botón A. Entonces podrás ver trabajar a tu equipo. El tiempo que tarden se añadirá al tiempo de carrera. Cuando hayan terminado, volverás la carrera.

No elijas la opción QUIT a menos que quieras retirarte de la competición y abandonar el juego.

TRAS CRUZAR EL BANDERIN:PUNTUACION

Cachero final de la carrera, podorás ver tu posición final, y los 6 mejores recibirá puntos de bonificación. Estos puntos cuentan para el campeonato mundial, que se decide desqués de haber competido en los 16 circuitos. Estos puntos también se añaden a los 20 puntos con los que comienzas. Esto significa que podrás contar con un coche algo mejor para la siguiente carrera. Asi que cuanto mejor sea tu clasificación. mejor será tu coche. Por ejemplo, si recibes puntos de bonificación desde la primera carrera, tendrás 24 puntos para repartir en la segunda carrera. Cuantos más puntos consigas, mejor equipado estará tu coche en cuanto a velocidad, aceleración, resistencia, suspensión, efectividad de tu equipo y turbo.

Los puntos que recibes por terminar entre los 6 primeros son los siguientes:

Primer lugar	9 puntos
Segundo lugar	6 puntos
Tercer lugar	4 puntos
Cuarto lugar	3 puntos
Quinto lugar	2 puntos
Sexto lugar	1 puntos

TRUCOS

Estudia el circuito antes de la carrera. Si sabes lo que te espera, no te llevarás ninguna sorpresa desagradable. Lo mejor para empezar son los consejos d cochero antes de cada carrera. Es el mejor del mundo, asi que ¿por qué no le escuchas?

Equipa bien tu coche. Si el circuito tiene muchas curvas cerradas, te será más útil una buena suspensión que el turbo. Si el circuito tiene muchas rectas, necesitarás toda la velocidad y el turbo que puedas obtener. Si eres el tipo de conductor que choca muy a menudo, necesitarás un coche resistente y un equipo rápido en boxes.

COMO SALVAR LA CARRERA

Para salvar la carrera, antes tienes que haber introducido tu nombre al principio de la misma, o haber optado por ser cochero Si abandonas la carrera tu puntuación se salvará por medio de la última carrera en la que participaste. Cuando quieras volver a competir, selecciona el mismo nombre yaparecerás en el último circuito en el que corriste. O, también, puedes volver a comenzar introduciendo un nuevo nombre.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyecclón frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System(NES).Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.
También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.
Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego;otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor informacion.

TURBO RACING IS A TRADEMARK OF DATA EAST CORP.
PROGRAM ©1988 DATA EAST CORP.

DATA EAST CORP.
41-10, Minami Ogikubo 4-chome, Suginami-ku, Tokyo "167"

Printed in Japan